SNSP-FS-NOE-2

Nintendo®

SUPER SOCCER

PAL VERSION

SPIELANLEITUNG



SUPER NINTENDO™

ENTERTAINMENT SYSTEM

Art. Nr. 40048 (8.97)

Hinweis: Bitte lies die verschiedenen Bedienungsanleitungen, die sowohl der Nintendo Hardware, wie auch jeder Spielkassette beigelegt sind, sehr sorgfältig durch!



Dieses Qualitätssiegel ist die Garantie dafür, daß Sie Nintendo-Qualität gekauft haben. Achten Sie deshalb immer auf dieses Siegel, wenn Sie Spiele oder Zubehör kaufen, damit Sie sicher sind, daß alles einwandfrei zu Ihrem Super Nintendo Entertainment System paßt.

Wir danken Dir, daß Du Dich für die Super Nintendo Entertainment Systerm™ Spielkassette SUPER SOCCER★ entschieden hast.

Wir schlagen vor, daß Du Dir diese Spielanleitung gut durchliest, damit Du an Deinem neuen Spiel viel Freude hast. Hebe dieses Heft für späteres Nachschlagen auf.

INHALT

DIE SPIELVARIATIONEN

Trainingsspiele

Dieser Modus offeriert Dir zwei Spielmöglichkeiten. Im Einzel kannst Du Dir Deine Mannschaft auswählen und dann entweder gegen den Computer oder gegen einen Freund antreten. Du kannst Dich aber auch mit einem Freund zusammen tun und Ihr spielt gemeinsan gegen den Computer. Die zweite Spielmöglichkeit ist ein Elfmeterschießen. Dabei kannst Du sowohl Deinen Torwart wie auch Deine Torschußtechnik trainieren. Du trittst wiederum entweder gegen den Computer oder einen Freund an.

Weltmeisterschaft

In dieser Spielvariante suchst Du Dir Deine Lieblingsmannschaft aus. Mit ihr kämpfst Du gegen 15 Mannschaften um den Weltmeistertitel im Knockout-Verfahren.

- **Wähle "New Game", um das Turnier am Anfang zu starten.**
- **Wähle "Continue", um das Turnier fortzusetzen.**



Gebe das jeweilige Paßwort ein, um das Turnier wieder aufzunehmen. Nicht so wie üblich besteht das Paßwort in Super Soccer aus Buchstaben und Nummern, sondern aus Richtungsbefehlen, die Du mit dem Steuerkreuz eingibst. Dazu bewege den Cursor in die gewünschte Richtung und drücke den B-Knopf, um den Befehl einzugeben. Hast Du einen Fehler gemacht, kannst Du ihn mit dem Y-Knopf wieder löschen.

Wähle die Anzahl der Spieler

Trainingsspiel (Exhibition)

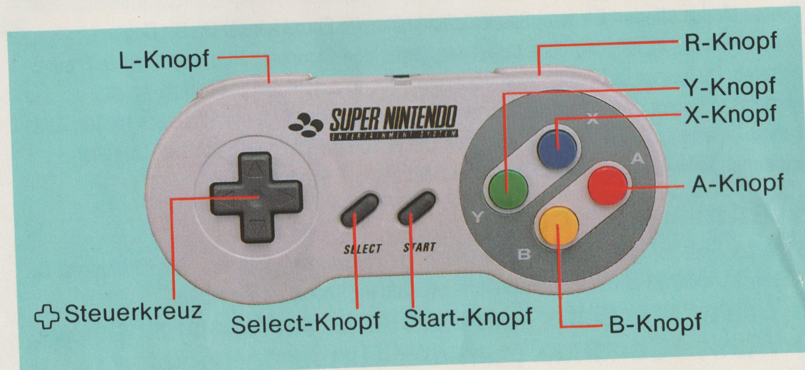
1.P:Comp
1.P:2.P
1.P+2.P:Comp.

Turnier (Tournament)

1.P:Comp.
1.P+2.P:Comp.

SO WIRD GESPIELT (1)

Bei Super Soccer hat der Controller folgende Funktionen :



Steuerkreuz
Damit wird Dein Spieler in eine bestimmte Richtung dirigiert.

Select-Knopf
Wird benutzt, um eine Pause im Spiel einzulegen.

Start-Knopf
Mit ihm wählst Du den Spieler aus, dem ein Paß gelten soll.

Y-Knopf
Drücke ihn, um einen Paß zu einem bestimmten Spieler zu spielen.

B-Knopf
Hiermit kannst Du kraftvolle Schüsse oder Torschüsse machen.

A-Knopf
Mit diesem Knopf kannst Du den Ball in jene Richtung passen, die Du mit dem Steuerkreuz anwählst.

L-Knopf
Mit ihm wählst Du den Spieler aus, der Deinen Paß annehmen soll.

R-Knopf
Gleiche Funktion wie der L-Knopf.

X-Knopf
Der Knopf verfügt über keine Funktion.

SO WIRD GESPIELT (2)

Wie die Spieler dirigiert werden

Bevor Du Dich in das heißeste Fußballspiel Deines Lebens stürzst solltest Du Dich mit den Möglichkeiten vertraut machen, wie Du mit Deinen Spielern umgehen kannst.

Steuerkreuz

Du bist in Ballnähe
…und kannst jenen Spieler bewegen, dessen Trikotnummer angezeigt wird. Außerdem gibt das Steuerkreuz die Ballrichtung nach einem Schuß an.

Du bist im Ballbesitz
…und Dein Spieler dribbelt in jene Richtung, die Du auf dem Steuerkreuz drückst.

Der Gegner hat den Ball
…und Du bewegst den Spieler, dessen Trikotnummer angezeigt wird. Mit Seitenschritten kannst Du versuchen, dem Gegner den Ball abzunehmen.

Y-Knopf

Du bist in Ballnähe
…und kannst einen Fallrückzieher oder Kopfball vollführen (nur wenn der Ball im Flug ist.)

Du bist im Ballbesitz
…und paßt den Ball zu einem bestimmten Mannschaftskollegen.

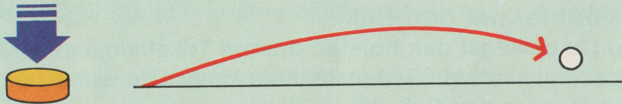
Der Gegner hat den Ball
…und Du versuchst einem Schulter-Stupser, dem Geger den Ball abzunehmen.

B-Knopf

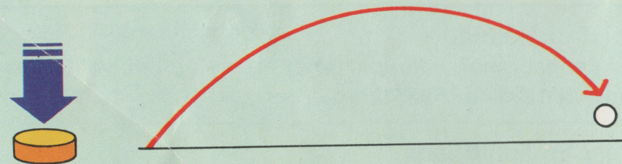
Du bist in Ballnähe
● und machst einen kraftvollen Schuß Richtung Mannschaftskamerad oder Tor.

Du bist im Ballbesitz
● und kickst den Ball in jene Richtung, die Du mit dem Steuerkreuz vorgibst.

Ballnähe oder Ballbesitz
● Kickst Du den Ball, während gleichzeitig das Steuerkreuz gedrückt wird, beschreibt der Ball im Flug eine Kurve. Wie stark diese Kurve ist, hängt davon ab, in welchem Verhältnis der Druck des Steuerkreuzes zum Druck den B-Knopfes steht, Ist diese Zeitspanne kurz, wird der Ball eine schnelle niedrige Kurve fliegen. (Benutze das, wenn Du auf das Tor schießt.)



● Ist die Zeitspanne relativ lang, vollführt der Ball eine langsame hohe Kurve. (Benutze das, wenn Du weit über das Spielfeld kicken willst oder den Ball zu einem Spieler in der Nähe des Tores passen willst.)



Der Gegner hat den Ball
● und Du kannst mit Seitwärtsschritten versuchen, ihm den Ball abzujagen.

A-Knopf

Du bist in Ballnähe
…und Du schlitterst den Ball vorwärts.

Du bist im Ballbesitz
…und Du paßt den Ball in die Richtung, die Du mit dem Steuerkreuz vorgibst.

Der Gegner hat den Ball
…und Du versuchst, ihm den Ball mit Schlitterattacken abzunehmen.

Drücke den Start-, L- oder R-Knopf und bewege den Cursor-Pfeil auf jenen Spieler, der Deinen nächsten Paß annehmen soll.

Die Torwartkontrolle

AUTO

In diesem Modus kontrolliert der Computer Deinen Torwart, indem er automatisch auf die Ballbewegung reagiert und so versucht Tore zu verhindern. Wurde der Ball erfolgreich gehalten, erhältst Du die Kontrolle über Deinen Torwart.

Manuel

Der manuel gesteuerte Torwart hat eine größere Reichweite als der automatische Allerdings mußt Du jede Bewegung des Torwarts kontrollieren.

✣ Steuerkreuz	Damit dirigierst Du die Bewegungen und Sprünge des Torwarts.
Y-Knopf	Drücke den Knopf, um zu springen und den Ball zu erwischen.
B-Knopf	Drücke den Knopf, um zu springen und den Ball weg zu boxen. (Die meisten Torwarte bei Super Soccer können etwa eineinhalb Mal weiter springen, wenn sie den Ball wegboxen, statt ihn zu fangen.)

SPIELTECHNIKEN

Einwurf

Spielt der Gegner den Ball ins Aus, erhältst Du einen Einwurf. (Benutze das Steuerkreuz, um eine der drei möglichen Wurfrichtungen auszuwählen, drücke dann den Y-Knopf, um den Ball jenem Mannschaftskollegen zuzuwerfen, der mit einem Pfeil markiert ist.)



Ecke

Schießt der Gegner den Ball hinter die Tor-aus-Linie, bekommst Du eine Ecke. (Ecken können in acht verschiedene Richtung geschossen werden.)

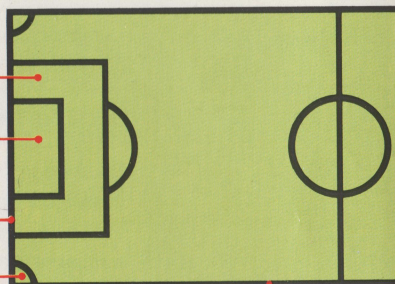


Torabschlag

Kickt der Gegner den Ball hinter Deine Tor-aus-Linie, darfst Du den Ball vom Rande des 16-Meter-Raumes abschlagen.



Das Spielfeld



ELFMETERSCHIESSEN

Endet ein Spiel unentschieden, muß das Elfmeterschiessen den Sieger ermitteln.Die Mannschaften schiessen dabei abwechselnd Elfmeter. Jene Mannschaft, die dabei die meisten Tore schießt hat gewonnen. Kann ein Team die Tore-Differnz auf keinen Fall mehr aufholen, gewinnt die Mannschaft, die vorne liegt. Ist der Spielstand nach jeweils 5 Elfmeterschüssen noch immer unentschieden, wird solange weiter geschossen, bis ein Gewinner feststeht.

Strafstösse

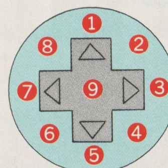
Drücke das Steuerkreuz in die Richtung, in die Du den Ball kicken willst und drücke den B-Knopf. Der Ball wird schneller, wenn Du den B-Knopf noch einmal während des Kicks drückst.

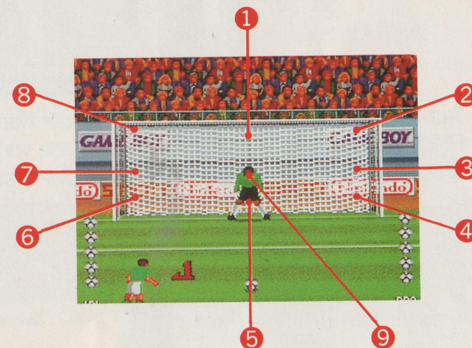
Tore halten

Drücke das Steuerkreuz in jene Richtung, in die sich Dein Torwart bewegen soll. Benutze den B-Knopf wenn er in die Richtung springen soll.

Schuß- und Abwehrstellung

Der Ball, aber auch der Torwart können in neun verschiedene Richtungen dirigiert werden. Die neunte ergibt sich, wenn Du das Steuerkreuz überhaupt nicht anrührst.





FOULSPIEL



Versuchst Du den Gegner mit Deiner Schulter aufzuhalten, kann der Schiedsrichter Foul Pfeifen. Handelt es sich um ein relativ harmloses Foul, bekommt Dein Spieler zur Strafe eine gelbe Karte, die als Warnung gilt, Dein Spiel fairer zu gestalten. Bekam ein Spieler die gelbe Karte, wechselt auch die Farbe seiner Trikotnummer von weiß nach gelb. Schwere Fouls, die den Gegner verletzen, werden mit der roten Karte geahndet. Erhält einer Deiner Spieler die rote Karte, wird er vom Platz gestellt und Du mußt in Unterzahl (weniger als 11 Spieler) weiterspielen. Erhält ein Spieler die zweite gelbe Karte, wirkt das wie ein rote und er wird ebenfalls vom Platz gestellt.





Der schuldige Spieler wird vom Platz gestellt.
Der verletzte Spieler wird hinter die Seitenlinie transportiert.
Ein Reservespieler springt für den Verletzten ein.



Auf dem Aufstellungs-Bildschirm blinkt der Name des Spielers auf, der vom Platz gestellt wurde, rot auf. Der Name des verletzten Spielers gelb, bis er ersetzt wurde. (Siehe dazu Seite 12 “Auswechseln der Spieler”)

In jeder Mannschaft können pro Spiel nur vier Spieler vom Platz gestellt werden. Dein Team verliert nach vier roten Karten die Fähigkeit, den Gegner mit der Schulter zu attackieren.

AUFSTELLUNG

Bei Super Soccer kannnst Du die Aufstellung Deiner Mannschaft selbst bestimmen, so daß sie optimal Deiner Spielstrategie entgegen kommt und den Gegner vor Probleme stellt.

4-3-3
Die meistgebrauchte Aufstellung im heutigen Weltfußball. Sie bietet eine Ausgewogenheit zwischen Angriff und Verteidigung.

4-4-2
Aus dieser defensiven Formation heraus, kann ein Überraschungsangriff den Gegner aus dem Konzept bringen.

4-2-4
Mit vier Verteidigern und vier Angreifern kannst Du optimal die Enden des Spielfeldes in den Griff bekommen. Allerdings könnten Deine zwei Mittelfeldspieler Probleme bekommen, wenn Du gegen ein starkes Mittelfeld-Team antrittst.

Sweeper
Ist der Gegner besonders stark, kann hiermit dem Torwart ein “Ausputzer” als Hilfe zur Seite gegeben werden.

3-2-2-3
Wähle diese Formation, wenn Du das Mittelfeld optimal kontrollieren willst. So kannst Du permanent Druck auf das gegnerische Tor ausüben.

2-3-5
Mit fünf Stürmern ist die Mannschaft besonders stark im Angriff. Allerdings sollten die Mittelfeldspieler und die Abwehr aufpassen angesichts gegnerischer Überraschungsangriffe.

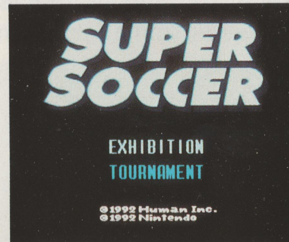
3-5-2
Diese Formation wird gewählt, wenn man seine Kräfte auf das Mittelfeld konzentrieren will. Drei Mittelfeldspieler können auch als Stürmer fungieren.

3-3-4
Drei Abwehr- und drei Mittelfeldspieler garantieren für eine gute Defensive, so daß Deine vier Stürmer sich voll auf den Angriff konzentrieren können.

DAS SPIEL BEGINNT

Den Modus auswählen

Wähle auf dem Titelbild den Spielmodus aus. (Einzelheiten dazu auf Seite 2)

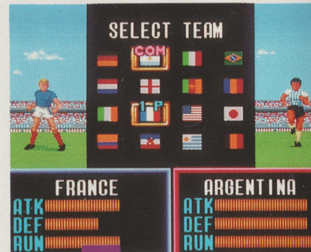


Wähle die Anzahl der Mitspieler aus. (Siehe Seite 2)



Wähle Dein Team

Wähle die Mannschaft aus, mit der Du spielen möchtest. (siehe Seite 13 für Einzelheiten über die Teams)
Der Spieler der links auf dem Auswahlbildschirm gezeigt wird, ist für Spieler 1, der auf der rechten für Spieler 2 oder den Computer.



Mannschaftskönnen



Wähle Deine Spiel-Formation./Wähle die Torwart-Kontrolle.

Such Dir aus, in welcher Formation Deine Mannschaft spielen soll (siehe Seite 10) und wer den Torwart kontrolliert (siehe Seite 7-8).



Wähle die Mannschaftszusammenstellung

Bestimme elf Mitglieder Deiner Mannschaft, die spielen sollen.



Der Bildschirm

Die Namen der 11 Spieler

Reserve-Spieler

Spieler-Können
AT : Angriffsstärke
DF : Abwehrstärke
RN : Laufstärke

Trikotnummer

Der Spielerwechsel

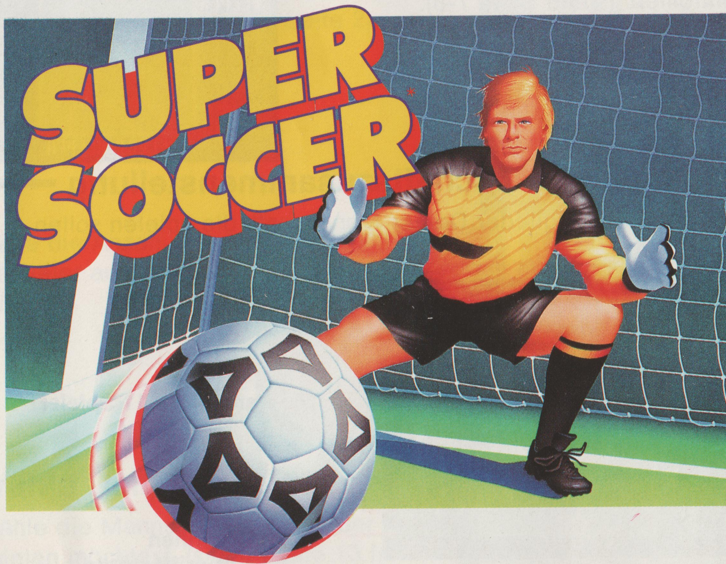
1. Gehe mit dem Cursor auf den Namen des Spielers, den Du auswechseln willst. Drücke den B-Knopf und der Name blinkt auf.
2. Jetzt, bewege den Cursor zu dem Namen des Reservespielers, der zum Einsatz kommen soll, drücke den B-Knopf. Die beiden Spieler wechseln auf dem Auswahlbildschirm die Plätze.

Wähle die Spielzeit pro Halbzeit (1 bis 99 Min.)

Erhöhe oder verkürze die Spielzeit, indem Du das Steuerkreuz nach oben oder unten drückst.



DIE TEILNEHMENDEN MANNSCHAFTEN

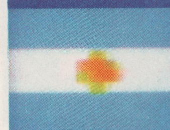


Deutschland (Germany)

4-3-3

Eine starke Abwehr und ein perfekt eingespielter Angriff-damit erklären sich die überwältigenden Erfolge der Deutschen gegen andere Mannschaften. Sie sind die heißen Favoriten.

1. DOLPH (GK)	5. KARL (DF)	9. MAX (FW)	13. OTTO (FW)
2. FRANZ (DF)	6. KLAUS (MF)	10. RUDI (FW)	14. ULRIC (MF)
3. ANDRE (DF)	7. LOTAR (MF)	11. HANS (FW)	15. BYRNE (MF)
4. ARNIE (DF)	8. KURT (MF)	12. PENN (DF)	16. JORGE (MF)

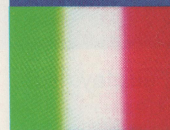


ARGENTINIEN (Argentina)

4-4-2

Einer der besten Spieler der Welt ist im Team der Argentinier. Vor einigen Jahren führte er sie zum Gewinn des Weltmeistertitels.

1. EMIL (GK)	5. CARLO (DF)	9. LUIS (MF)	13. MANNY (MF)
2. RUBEN (DF)	6. JULIO (MF)	10. OSCAR (FW)	14. PEDRO (FW)
3. JOSE (DF)	7. DIEGO (MF)	11. RAMON (FW)	15. ART (DF)
4. ARIEL (DF)	8. SAUL (MF)	12. RAOUL (MF)	16. TOMAS (DF)

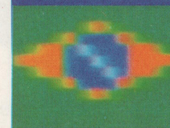


ITALLIEN (Italy)

SWEEPER

Ein Gewinnerteam : Italiens ausgewogene Stärke sowohl im Angriff wie in der Verteidigung hat die Mannschaft zu einem Weltklasseteam gemacht.

1. LUIGI (GK)	5. GIAN (DF)	9. ROCCO (FW)	13. CYRIL (MF)
2. JAPO (DF)	6. GINO (DF)	10. PRIMO (FW)	14. TORRE (FW)
3. MAURO (DF)	7. VINCE (MF)	11. ROMEO (FW)	15. BRUNO (DF)
4. MECI (DF)	8. SAL (MF)	12. BASIL (FW)	16. VANNI (FW)

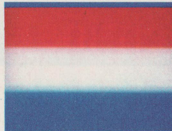


BRASILIEN (Brazil)

SWEEPER

Diese berühmte Fußballnation hat einige weltberühmte Spieler hervorgebracht. Mit solider Abwehr und blitzschnellen Überraschungsangriffen sind sie ernstzunehmende Anwärter auf den Titel.

1. RIKI (GK)	5. ALMIR (DF)	9. PLINI (FW)	13. NIKO (MF)
2. NILO (DF)	6. ERICO (DF)	10. EDSON (FW)	14. LITO (FW)
3. LOPE (DF)	7. EDGAR (MF)	11. BENI (FW)	15. GASAR (FW)
4. VASCO (DF)	8. PAULO (MF)	12. HEITO (MF)	16. PABLO (FW)

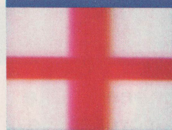


HOLLAND

4-2-4

Irgendwie haben sie in den letzten Jahren ein wenig von ihrem Fußballzauber verloren, aber ihr Stolz ist ungebrochen. Wird er sie dem Weltmeistertitel näherbringen?

1. VAN (GK)	5. LAHAM (DF)	9. ROLFE (FW)	13. DAVID (MF)
2. GAVIN (DF)	6. ROWEN (MF)	10. LANE (FW)	14. ANDY (FW)
3. HAYES(DF)	7. ERNIE (MF)	11. QUINN (FW)	15.KIPP (DF)
4. KENAN (DF)	8. JAN (FW)	12. TODD (MF)	16. JIMMY (MF)



ENGLAND

SWEEPER

Diese Mannschaft ist bekannt für ihr Fairplay. Kein Wunder, ist doch England die Wiege des Gentlemans. Die Mannschaft spielt als Einheit und verfügt über eine starke Abwehr.

1. AARON (GK)	5.DEAN (DF)	9. LLOYD (FW)	13. DUSTY (FW)
2. HEATH (DF)	6. JOHN (DF)	10. BROCK (FW)	14. WALT (MF)
3. JAMES (DF)	7. ALLAN (MF)	11. SHAW (FW)	15. PETER (MF)
4. IAN (DF)	8. BLAKE (MF)	12. MICK (MF)	16. BERT (FW)

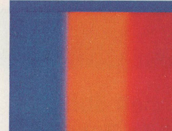


KAMERUN (CAMEROON)

4-4-2

Die Afrikaner sind echte Rauhbeine. Sie sind berühmt berüchtigt für ihre harte Spielweise. Behalte die Spieler immer gut im Auge, bevor sie Deine Spieler verletzen.

1. THOM (GK)	5. KANA (DF)	9. OMAR (MF)	13. LIAM (DF)
2. YOMBI (DF)	6. ELLIS (MF)	10. ROGER (FW)	14. STU (DF)
3. TERRY (DF)	7. CYRIL (MF)	11. OMAM (FW)	15. SIMON (MF)
4. MBOUH (DF)	8. EMILE (MF)	12. NIGEL (FW)	16. ROY (FW)

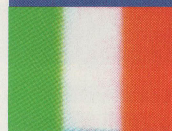


RUMÄNIEN (ROMANIA)

3-5-2

Angriff und Abwehr sind als solide zu bezeichnen, Genauso die rumänischen Spieler, die durch keinerlei Einzelleistungen besonders auffallen.

1. NICOL (GK)	5.LAZLO (MF)	9. ENESU (MF)	13. JIRI (MF)
2. ROLF (DF)	6. TODOR (MF)	10. ERNO (FW)	14. LAJOS (MF)
3. BELA (DF)	7. GYULA (MF)	11. MLADE (FW)	15. YANKO (MF)
4. PETRE (DF)	8. NICUL (MF)	12. ERICH (FW)	16. ANZEL (FW)

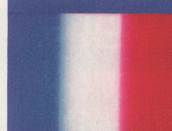


IRLAND (IRELAND)

3-2-2-3

Die Abwehr der Iren ist phantastisch. Und der Torwart ist einer der besten der Welt. Sein Spitzname : “Iron Curtain”, übersetzt “Eiserner Vorhang”.

1. RILEY (GK)	5. EAMON (MF)	9. BLAIR (FW)	13. GRADY (FW)
2. COLIN (DF)	6. RYAN (MF)	10. LOGAN (FW)	14. FLYNN (DF)
3. OWEN (DF)	7. BRYAN (MF)	11. SEAN (FW)	15. FERIS (MF)
4. COREY (DF)	8. ARLEN (MF)	12. HALEY (MF)	16. DARBY (MF)

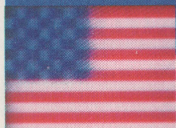


FRANKREICH (France)

3-3-4

Die Mannschaft der Individualisten. Die Mittelfeldspieler verfügen über ein Ballgefühl, das es schwer macht, ihnen den Ball abzunehmen.

1. LOUIS (GK)	5. ALAIN (MF)	9. REGIS (FW)	13. YVES (MF)
2. LUC (DF)	6. HERVE (MF)	10. FELIP (FW)	14. JULES (FW)
3. HUGO (DF)	7. GUY (MF)	11. RENE (FW)	15. SAM (MF)
4. JEAN (DF)	8. CHASE (FW)	12. ASTON (MF)	16. GAGE (DF)

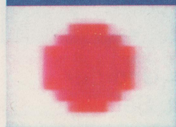


USA

3-5-2

Die Technik läßt zwar etwas zu wünschen übrig, trotzdem schiessen die Amerikaner auf's Tor, was der Ball hält. Ihr Enthusiasmus wiegt so manches Mal die Stärken eines Gegners auf.

1. TEX (GK)	5. SCOTT (MF)	9. GARY (MF)	13. JASON (MF)
2. ROB (DF)	6. CHRIS (MF)	10. BART (FW)	14. KEVIN (FW)
3. BEN (DF)	7. RICH (MF)	11. SPIKE (FW)	15. JON (FW)
4. JAY (DF)	8. BRETT (MF)	12. GREG (DF)	16. CZAR (MF)

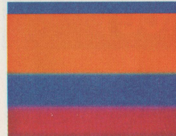


JAPAN

4-3-3

Schnell und präzise spielen die Japaner. In der Abwehr zeigen sie deutlich Schwächen, an denen sie aber arbeiten. Schließlich wollen sie an die Weltspitze !

1. MASAO (GK)	5. TAKEO (DF)	9. YUKIO (FW)	13. SABRO (MF)
2. KUNIO (DF)	6. AKIRA (MF)	10. YOSHI (FW)	14. JUN (FW)
3. KENJI (DF)	7. JIRO (MF)	11. FUMIO (FW)	15. SHIN (FW)
4. SATO (DF)	8. HIRO (MF)	12. KOJI (MF)	16. SEIJI (DF)

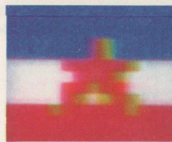


KOLUMBIEN (COLOMBIA)

2-3-5

Die Sprungkraft der Kolumbianer ist unglaublich. Sie laufen jedem Ball hinterher. Meistens stürmen fast alle Spieler vor auf das gegnerische Tor, so daß das eigene Feld ungedeckt ist. Der aggressive Spielstil führt aber meist zum Erfolg.

1. LOCO (GK)	5. MARCO (MF)	9. RICO (FW)	13. NIKOS (DF)
2. RAFI (DF)	6. NUEVO (MF)	10. ANGEL (FW)	14. FILIP (MF)
3. JUAN (DF)	7. JAIME (FW)	11. HUGO (FW)	15. FRAY (FW)
4. CAMPO (MF)	8. LEON (FW)	12. ROMUL (DF)	16. NANDO (DF)

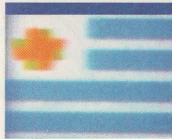


JUGOSLAWIEN (YUGOSLAVIA)

3-3-4

Die jugoslawischen Spieler sind immens Paß-stark. Siege rücken in greifbare Nähe, wenn es den Jugoslawen gelingt, permanent Druck auf das gegnerische Tor auszuüben.

1. BACO (GK)	5. KRSTE (MF)	9. LAJOS (FW)	13. BARJE (FW)
2. JANKO (DF)	6. IVAN (MF)	10. MITRI (FW)	14. PAVEL (FW)
3. JOSIP (DF)	7. ZUANE (MF)	11. TANKO (FW)	15. JURAJ (DF)
4. VLADA (DF)	8. MATIJ (FW)	12. VLAKO (DF)	16. POLJE (MF)



URUGUAY

3-2-2-3

Die Schlitter-Technik mit dem Ball ist eine Sezialität der Südamerikaner. Damit sind sie wieder zur Weltspitze aufgerückt, nachdem es einige Jahre still um sie geworden war.

1. BLAZE (GK)	5. ETRO (MF)	9. PABLO (FW)	13. VAL (MF)
2. STAVO (DF)	6. FELIX (MF)	10. SANCH (FW)	14. DONI (FW)
3. VITO (DF)	7. CECIL (MF)	11. PATON (FW)	15. CORBI (FW)
4. TAB (DF)	8. CATO (MF)	12. SLVAN (DF)	16. DURAN (MF)



BELGIEN (BELGIUM)

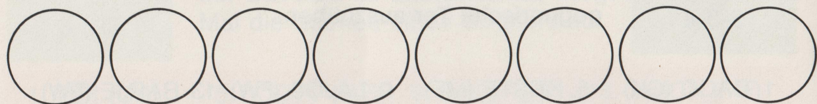
4-2-4

Dieses Team wird nur von wenigen zum Favoritenkreis gezählt. Aber wenn sich die Belgier zusammenreissen und das Spiel in die eigenen Füße nehmen, könnten sie für eine Uberraschung gut sein.

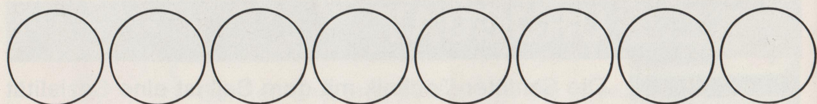
1. RIK (GK)	5. SETH (DF)	9. VAIL (FW)	13. STACY (MF)
2. PIETR (DF)	6. ARCEL (MF)	10. HENRI (FW)	14. BRUCE (DF)
3. HUBER (DF)	7. SHELL (MF)	11. LEIGH (FW)	15. DREW (MF)
4. SID (DF)	8. WYATT (FW)	12. FRED (DF)	16. ROYAL (FW)

PASSWORT

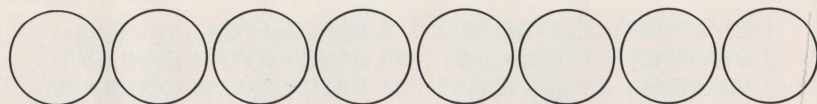
VS.



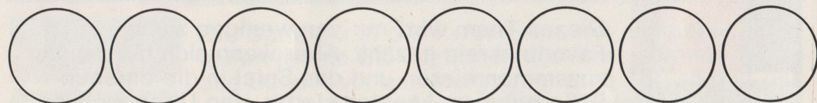
VS.



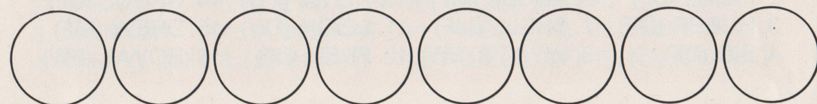
VS.



VS.

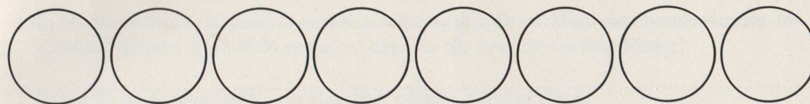


VS.

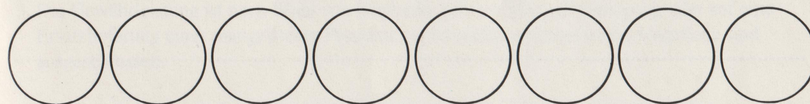


PASSWORT

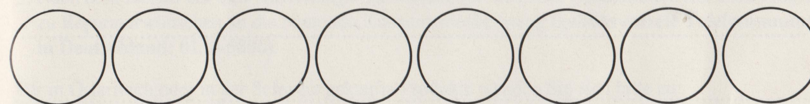
VS.



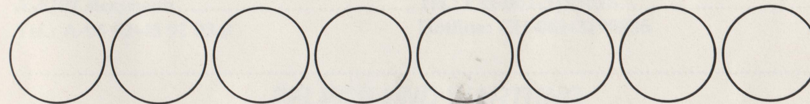
VS.



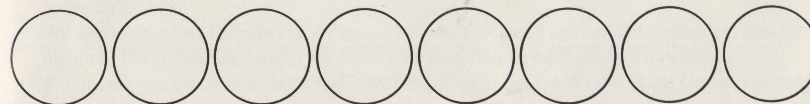
VS.



VS.



VS.



NOTIZEN

GEWÄHRLEISTUNG

Nintendo of Europe GmbH gewährt für die Dauer von sechs Monaten ab Kauf eine Qualitätsgarantie für die in Deutschland von Nintendo of Europe GmbH gekauften Produkte.
Beachten Sie bitte folgendes, wenn Sie trotzdem einen Mangel feststellen:

1. Rufen Sie zuerst die Nintendo Konsumentenberatung in Deutschland **gebührenfrei unter der Telefon-Nummer 0130-5806** an und beschreiben Sie den festgestellten Mangel.

2. Falls kein Bedienungsfehler oder ähnliches vorliegt, schicken Sie das Nintendo-Produkt im Originalkarton zusammen mit dem Kaufbeleg an:

Nintendo of Europe GmbH • Nintendo Center • Reparaturabteilung
63760 Großostheim • (in Deutschland).

3. Die Gewährleistung ist nach Wahl von Nintendo auf eine Mangelbeseitigung oder auf eine Ersatzlieferung eines mangelfreien Produktes beschränkt; weitergehende Ansprüche sind ausgeschlossen.

4. Die Gewährleistung erlischt, wenn der Mangel auf einer unsachgemäßen Behandlung und/oder nicht autorisierten Reparaturversuchen und/oder sonstigen Beschädigungen nach dem Kauf beruht.

5. Nach dem Ablauf der Gewährleistungsfrist wenden Sie sich bitte fernmündlich mit allen Fragen zu Reparaturwünschen an die Nintendo Konsumentenberatung (**gebührenfreie Telefonnummer in Deutschland: 0130-5806**).

Für in Österreich oder in der Schweiz gekaufte Produkte wenden Sie sich bitte an:

Stadlbauer Marketing +
Vertriebs Ges. m.b.H.
Handelszentrum 6
A-5101 Bergheim
Tel.: A-06 62-45 92 03-0

Waldmeier AG
Auf dem Wolf 30
CH-4028 Basel
Tel.: CH-061-3199818
Hotline: CH-061-3199836

PFLEGE UND WARTUNG

- Dieses Gerät ist präzisionsgefertigt und sollte weder bei extremen Temperaturen benutzt noch grob behandelt oder erschüttert werden.
- Wenn die Kontakte angefaßt werden oder mit Wasser in Berührung kommen, könnten Störungen auftreten.
- Zur Entfernung von Flecken sollte ein weiches und feuchtes Tuch verwendet werden. Das Gerät nicht mit flüchtigen Substanzen wie Farbverdünner, Benzin oder Alkohol abwischen.
- Bei unsachgemäßer Handhabung und/oder Eingriffen in das Gerät erlischt die Garantieleistung!



Nintendo of Europe GmbH
Nintendo Center, 63760 Großostheim, Deutschland

PRINTED IN GERMANY